

# **Amtliche Mitteilung**

13.05.2024

**Studiengangsprüfungsordnung (StgPO)**

**für die Bachelorstudiengänge**

**Film & Sound,**

**Fotografie,**

**Kommunikationsdesign,**

**Serious Games & Digital Knowledge und**

**Objekt- und Raumdesign**

**des Fachbereichs Design**

**an der Fachhochschule Dortmund**

**Studiengangsprüfungsordnung (StgPO)**  
**für die Bachelorstudiengänge**  
**Film & Sound, Fotografie, Kommunikationsdesign,**  
**Serious Games & Digital Knowledge und Objekt- und Raumdesign**  
**des Fachbereichs Design**  
**an der Fachhochschule Dortmund**

**Vom 10. Mai 2024**

Aufgrund des § 2 Absatz 4 Satz 1 und des § 64 Absatz 1 in Verbindung mit § 22 Absatz 1 Nummer 3 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz-HG vom 16.09.2014 -GV.NRW S.547), zuletzt geändert durch Gesetz vom 30. Juni 2022 (GV. NRW. S. 780b), hat die Fachhochschule Dortmund die folgende Ordnung erlassen:

**Inhaltsverzeichnis**

§ 1 Geltungsbereich der Studiengangsprüfungsordnung, Anwendbarkeit der Rahmenprüfungsordnung.....	4
§ 2 Ziel des Studiums, Bachelor-Grad.....	4
§ 3 Modulstruktur und Leistungspunktesystem .....	5
§ 3a Studienbeginn und Regelstudienzeit .....	6
§ 4 Zugangsvoraussetzungen.....	6
§ 5 Studienberatung .....	8
§ 6 Prüfungsausschuss .....	8
§ 7 Prüfer*innen, Beisitzer*innen.....	8
§ 8 Anerkennung von Prüfungsleistungen und Studienabschlüssen.....	8
§ 9 Bewertung von Prüfungsleistungen.....	8
§ 10 Wiederholung von Prüfungsleistungen.....	9
§ 11 Versäumnis, Rücktritt, Täuschung, Ordnungsverstoß .....	9
§ 12 Ungültigkeit von Prüfungen .....	9
§ 13 Einsicht in Prüfungsunterlagen .....	9
§ 14 Widerspruchsverfahren .....	9
§ 15 Aufbewahrungsfristen von Prüfungsunterlagen.....	9
II. Mentoring, Studienstandsgespräche, betreuungsintensive Module .....	9
§ 16 Mentoring und Studienstandsgespräche .....	9
§ 17 Betreuungsintensive Module .....	9
III. Besondere Studieninhalte .....	9
§ 18 Schlüsselkompetenzen .....	9
§ 19 Auslandsstudiensemester, In- und Auslandspraktikum, Praxissemester.....	10

IV. Prüfungselemente der Modulprüfungen .....	10
§ 20 Ziel und Form .....	10
§ 21 Zulassung zu Modulprüfungen .....	10
§ 22 Durchführung von Prüfungen .....	10
§ 23 Prüfungen in Form von Klausurarbeiten.....	11
§ 24 Prüfungen von projektbezogenen Arbeiten.....	11
§ 25 Prüfungen in mündlicher Form .....	11
§ 26 Prüfungen in Form von Hausarbeiten und Referate .....	11
§ 27 Bonuspunkte für semesterbegleitende Studienleistungen .....	11
V. Bachelorarbeit .....	11
§ 28 Abschlussprojekt und Thesis.....	11
§ 29 Zulassung zum Abschlussprojekt und der Thesis .....	12
§ 30 Ausgabe und Bearbeitung des Abschlussprojekts und der Thesis.....	13
§ 31 Abgabe des Abschlussprojekts und der Thesis.....	13
§ 32 Kolloquium .....	14
§ 33 Bewertung des Abschlussprojekts, der Thesis und des Kolloquiums .....	14
VI. Bachelorprüfung, Urkunden, Zeugnisse .....	15
§ 34 Ergebnis der Bachelorprüfung .....	15
§ 35 Zeugnis, Gesamtnote, Diploma Supplement, Transcript of Records .....	15
§ 36 Zusatzmodule .....	15
§ 37 Bachelorurkunde .....	15
VII. Schlussbestimmungen .....	16
§ 38 Datenschutz.....	16
§ 39 Inkrafttreten, Veröffentlichung, Übergangsfristen.....	16
Anlage 1 .....	18
Spezifika für die Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Kommunikationsdesign und Objekt- und Raumdesign, Serious Games & Digital Knowledge.....	18
A. Bachelorstudiengang Film & Sound .....	18
B. Bachelorstudiengang Fotografie .....	21
C. Bachelorstudiengang Kommunikationsdesign .....	22
D. Bachelorstudiengang Objekt- und Raumdesign.....	23
E. Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge .....	25
Anlage 2 Studienverlaufsplan Film & Sound:.....	26
a) Studienschwerpunkt Film: .....	26
b) Studienschwerpunkt Studienverlaufsplan Sound:.....	27
Anlage 3 Studienverlaufsplan Fotografie:.....	28
Anlage 4 Studienverlaufsplan Kommunikationsdesign:.....	29

Anlage 5 Studienverlaufsplan Objekt- und Raumdesign: ..... 30  
Anlage 6 Studienverlaufsplan Serious Games & Digital Knowledge:..... 31  
Anlage 7 Study course plan Serious Games & Digital Knowledge: ..... 32

## I. Allgemeine Vorschriften

### § 1 Geltungsbereich der Studiengangsprüfungsordnung, Anwendbarkeit der Rahmenprüfungsordnung

[zu § 1 RahmenPO]

- (1) Diese Studiengangsprüfungsordnung (StgPO) gilt für die Bachelorstudiengänge
  - Film & Sound,
  - Fotografie,
  - Kommunikationsdesign,
  - Serious Games & Digital Knowledge und
  - Objekt- und Raumdesign

des Fachbereichs (FB) Design der Fachhochschule Dortmund.

Sie regelt gemäß § 64 Absatz 2 HG NRW in Verbindung mit der Rahmenprüfungsordnung der Fachhochschule Dortmund vom 20. August 2013 (Amtliche Mitteilungen – Verkündungsblatt – der Fachhochschule Dortmund, 34. Jahrgang, Nr. 78 vom 23.08.2013), in ihrer jeweils geltenden Fassung die Bachelorprüfung in diesen Studiengängen.

In hochschulübergreifenden Bachelorstudiengängen/-richtungen können nach Maßgabe der Vereinbarung zwischen den Hochschulen abweichende Regelungen getroffen werden. Die studiengangspezifischen Anlagen bestimmen die Module und die Prüfungsleistungen des jeweiligen Studiengangs.

- (2) Diese StgPO konkretisiert die Rahmenprüfungsordnung - nachfolgend als RahmenPO bezeichnet - für die Bachelorstudiengänge des FB Designs. Sie trifft ergänzende sowie alternative Regelungen, die nicht im Widerspruch zur Rahmenprüfungsordnung stehen.
- (3) Im Übrigen findet § 1 RahmenPO Anwendung.

### § 2 Ziel des Studiums, Bachelor-Grad

[zu § 2 RahmenPO]

- (1) Die Bachelorprüfung bildet den ersten berufsqualifizierenden Abschluss des Studiums. Durch die Bachelorprüfung soll festgestellt werden, ob die Studierenden die für eine selbstständige Tätigkeit im Beruf notwendigen gründlichen Fach-, Methoden- und Schlüsselkompetenzen erworben haben und befähigt sind, auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden selbstständig zu arbeiten.
- (2) Ist die Bachelorprüfung bestanden, verleiht die FH Dortmund den Grad „Bachelor of Arts“, abgekürzt „B.A.“.
- (3) a) Für die Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Kommunikationsdesign und Objekt- und Raumdesign finden die Lehrveranstaltungen in deutscher Sprache statt. Zusätzlich zu Veranstaltungen in deutscher Sprache können dieselben Lehrveranstaltungen einschließlich von Prüfungsteilen auch in englischer Sprache durchgeführt werden.  
b) Der Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge wird als bilingualer Studiengang in den Sprachen Deutsch und Englisch durchgeführt. Der Studiengang wird mit

den Sprachschwerpunkten „überwiegend deutschsprachiger Schwerpunkt“ und „überwiegend englischsprachiger Schwerpunkt“ angeboten. Die Inhalte der jeweiligen Lehrveranstaltungen sind unabhängig von dem sprachlichen Schwerpunkt gleich. Ein Wechsel zwischen den sprachlichen Schwerpunkten ist auf Antrag und bei entsprechenden Voraussetzungen möglich. Die Lehrveranstaltungen finden je nach gewähltem Sprachschwerpunkt bei dem „überwiegend deutschsprachigen Schwerpunkt“ in der Regel in deutscher Sprache und bei dem „überwiegend englischsprachigen Schwerpunkt“ in der Regel in englischer Sprache statt. Lehrveranstaltungen können auch beide Unterrichtssprachen beinhalten. Um sicherzustellen, dass die ausländischen Studierenden in dem überwiegend englischsprachigen Schwerpunkt im Laufe des Studiums ausreichend lernen, die deutsche Sprache zu beherrschen, müssen diese bis zur Anmeldung zur Thesis (siehe § 29 Absatz 1 b) Nummer 5 Abschnitt b) einen Nachweis hierüber erbringen. Die Prüfungen werden in beiden Schwerpunkten sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch angeboten. Der Prüfling entscheidet für jede Prüfung in Absprache mit der Prüferin oder dem Prüfer, in welcher Sprache die Prüfung abgelegt wird.

Sowohl die Studiengangsprüfungsordnung als auch das Modulhandbuch liegen in deutscher und englischer Sprache vor

- (4) Die Lehrveranstaltungen finden in deutscher Sprache statt. Zusätzlich zu Veranstaltungen in deutscher Sprache können dieselben Lehrveranstaltungen einschließlich von Prüfungsteilen auch in englischer Sprache durchgeführt werden.
- (5) Im Übrigen findet § 2 der RahmenPO Anwendung.

### § 3 Modulstruktur und Leistungspunktesystem

[zu § 3 RahmenPO]

- (1) Die Struktur des FB Design und seiner Studiengänge ergibt sich aus den **Anlagen 2 bis 5**. Die Spezifika für die einzelnen Studiengänge sind in **Anlage 1** geregelt.
- (2) Das Bachelorstudium im FB Design wird insbesondere in seinen gestalterischen Anteilen in der Regel als Projektstudium angeboten. Die notwendigen technischen Anteile des Studiums im Vorlesungs-, Seminar- und Kurs- (Übungs-) Betrieb werden Projekten zugeordnet. Durch die Form der Projektarbeit sollen die Studierenden durch konkrete, praxisorientierte Aufgabenstellungen bzw. praktische Mitarbeit in „Echtzeitprojekten“ an die berufliche Tätigkeit herangeführt werden. So lassen sich die im Studium erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten unter Bedingungen einer konkreten Aufgabenstellung anwenden und schon während des Studiums im Praxisbezug testen und reflektieren.
- (3) Der Arbeitsaufwand (Workload) für das Studium beträgt insgesamt 6.300 Stunden (900 Stunden/Semester) einschließlich der Zeit für die Bearbeitung des Abschlussprojekts und der Thesis. Davon entfallen insgesamt 128 Semesterwochenstunden (SWS) auf den Präsenzanteil.
- (4) Für den erfolgreichen Abschluss des Studiums müssen insgesamt 210 ECTS-Leistungspunkte nach dem European Credit Transfer and Accumulation System ECTS erworben werden. Ein ECTS-

Leistungspunkt entspricht 30 Arbeitsstunden. Diese Prüfungsordnung legt die Anzahl der in jedem Modul zu erwerbenden ECTS-Leistungspunkte fest. Es sollen 28 bis 32 ECTS-Leistungspunkte im Semester, summarisch pro Studienjahr 60 ECTS-Leistungspunkte erworben werden.

- (5) Das Studium ist durch Module strukturiert, die einzelnen Themenbereichen zugeordnet sind. Die Module setzen sich ggf. aus mehreren Lehrveranstaltungen zusammen und werden mit einer das gesamte Modul umfassenden Modulprüfung abgeschlossen. Bei Modulen, die aus mehreren Lehrveranstaltungen zusammengesetzt sind, handelt es sich um Modulteilprüfungen. Näheres regeln die studiengangspezifischen **Anlagen 2 bis 5**. Die Modul- und Veranstaltungsbeschreibungen sind der jeweils gültigen Version des Modulhandbuchs zu entnehmen.
- (6) Im Übrigen findet § 3 RahmenPO Anwendung.

### **§ 3a Studienbeginn und Regelstudienzeit**

[§§ 1 Absatz 2 Satz 2 Nummer 3 und 3a RahmenPO]

- (1) Das Studium in den Bachelorstudiengängen des FB Design kann jeweils zum Wintersemester aufgenommen werden.
- (2) Die Regelstudienzeit beträgt für die Bachelorstudiengänge jeweils sieben Semester. Sie umfasst die Studiensemester einschließlich der Prüfungen.

### **§ 4 Zugangsvoraussetzungen**

[zu § 4 RahmenPO]

- (1) Voraussetzung für die Aufnahme des Studiums ist der Nachweis
  1. der Fachhochschulreife oder der allgemeinen Hochschulreife oder der fachgebundenen Hochschulreife oder einer durch die zuständigen staatlichen Stellen als gleichwertig anerkannten Zugangsberechtigung oder einer durch Rechtsverordnung nach § 49 Absatz 4 und 5 HG geregelten weiteren Zugangsmöglichkeit;
  2. einer praktischen Tätigkeit (Praktikum). Näheres für die einzelnen Studiengänge regelt die **Anlage 1**;
  3. der studiengangbezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignung.
- (2) Mindestens die Hälfte des Praktikums ist bei der Einschreibung nachzuweisen. Die fehlende Zeit des Praktikums sollte zum frühestmöglichen Zeitpunkt nachgeholt werden. Der Nachweis des gesamten Praktikums ist Zulassungsvoraussetzung für die Anmeldung zur Bachelorarbeit.
- (3) Der Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge wird in mit den sprachlichen Schwerpunkten „überwiegend deutschsprachiger Schwerpunkt“ und „überwiegend englischsprachiger Schwerpunkt“ angeboten. Die Studienbewerberinnen oder der Studienbewerber muss sich bereits bei der Bewerbung für einen sprachlichen

Schwerpunkt entscheiden und entsprechend dem gewünschten sprachlichen Schwerpunkt des Studiengangs folgende Sprachniveaus nachweisen:

a) überwiegend deutschsprachiger Schwerpunkt:

Für den Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge mit dem sprachlichen Schwerpunkt „überwiegend deutschsprachiger Schwerpunkt“ ist die ausreichende Beherrschung der deutschen Sprache der Studienbewerberinnen und Studienbewerber nachzuweisen. Der Nachweis für Studienbewerberinnen und Studienbewerber die ihre Hochschulzugangsberechtigung oder ihren Hochschulabschluss nicht an einer deutschsprachigen Einrichtung erworben haben erfolgt über die in § 4 der Ordnung über die Zulassung ausländischer und staatenloser Studienbewerberinnen und Studienbewerber an der FH Dortmund geregelten Sprachprüfungen (C1).

b) überwiegend englischsprachiger Schwerpunkt:

Für den Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge mit dem sprachlichen Schwerpunkt „überwiegend englischsprachiger Schwerpunkt“ ist die ausreichende Beherrschung der englischen Sprache von den Studienbewerberinnen und Studienbewerber nachzuweisen. Der Nachweis der Leistungen in Englisch wird von Amts wegen festgestellt, wenn die Bewerberin oder der Bewerber eine der folgenden Qualifikationen nachweisen kann:

ba) Zeugnis mit FH-Zugangsberechtigung und einer Bewertung bzw. Benotung im Fach Englisch von mindestens „ausreichend“ (4,0) gemäß Niveau B2 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens (GER) oder

(1) Cambridge B2 First Certificate oder

bc) TOEFL ITP mit mindestens 543 Punkten oder 72 Punkten im TOEFL-iBT oder

bd) IELTS, Stufe Academic mit mindestens 5,5 Durchschnittspunkten oder

be) TOEIC, Listening & Reading mit mindestens 785 Punkten und Speaking & Writing mit mindestens 310 Punkten.

In Zweifelsfällen entscheidet der Prüfungsausschuss (§ 6).

- (4) Über die Anerkennung praktischer Tätigkeiten als Praktikum entscheidet das Studienbüro oder die Studiengangsleitung. Das Studienbüro oder die Studiengangsleitung entscheidet ferner über die Anrechnung einschlägiger der Ausbildungs- und Berufstätigkeiten auf das Praktikum.
- (5) Neben den Studienvoraussetzungen gemäß Absatz 1 Nummer 1 und 2 ist das Bestehen von studiengangspezifischen Eignungsprüfungen der fünf Studiengänge erforderlich. Bei gleichzeitig mehreren Bewerbungen für diese Studiengänge, ist jeweils der Nachweis der studiengangspezifischen Eignungsprüfung erforderlich. Die künstlerisch-gestalterische Eignung wird auf Antrag und auf Grundlage der Bewertung von Arbeitsproben der Bewerber\*innen durch einen vom Fachbereichsrat des FB Design bestellten Ausschuss in einem gesonderten Verfahren festgestellt. Näheres regelt die Ordnung zur Feststellung der künstlerisch-gestalterischen Eignung für die Bachelorstudiengänge im FB Design der FH

Dortmund. Diese Ordnung regelt auch, wie bei einem fachbereichsinternen Wechsel in einen anderen Bachelorstudiengang des FB Design eine studiengangsspezifische Eignung für denjenigen Studiengang festgestellt wird, in den gewechselt werden soll.

- (6) Im Übrigen findet § 4 RahmenPO Anwendung.

### **§ 5 Studienberatung**

§ 5 RahmenPO findet Anwendung.

### **§ 6 Prüfungsausschuss**

[zu § 6 RahmenPO]

- (1) Zur Durchführung der Prüfungen bildet der FB Design einen Prüfungsausschuss. Der Prüfungsausschuss führt die Prüfungen für alle Studiengänge/Studienschwerpunkte des FB Design durch.
- (2) Der Prüfungsausschuss besteht aus:
1. einem/einer Professor\*in als Vorsitzende\*r;
  2. einem/einer Professor\*in als dessen/deren Stellvertreter\*in;
  3. ein bis zwei weiteren Personen aus dem Kreis der Professor\*innen;
  4. einer/einem Angehörigen\* der Gruppe der akademischen Mitarbeiter\*innen (§ 11 Absatz 1 Nummer 2 HG);
  5. zwei Studierenden.
- (3) Im Übrigen findet § 6 RahmenPO Anwendung.

### **§ 7 Prüfer\*innen, Beisitzer\*innen**

§ 7 RahmenPO findet Anwendung.

### **§ 8 Anerkennung von Prüfungsleistungen und Studienabschlüssen**

§ 8 RahmenPO findet Anwendung.

### **§ 9 Bewertung von Prüfungsleistungen**

[zu § 9 RahmenPO]

- (1) Besteht eine Modulprüfung gemäß § 3 Absatz 5 Satz 3 aus mehreren benoteten Teilprüfungen, berechnet sich die Modulnote aus dem nach den ECTS-Leistungspunkten gemäß den **Anlagen 2 bis 5** gewichteten Durchschnitt der Noten der einzelnen Modulteilprüfungen. Diejenigen Modulteilprüfungen, die nicht benotet werden, sind in den **Anlagen 2 bis 5** gekennzeichnet. In diesen Fällen entspricht die Note der Modulprüfung derjenigen der benoteten Modulteilprüfungen.
- (2) Die Module Schlüsselkompetenzen I und II sind unbenotete Prüfungsleistungen und werden mit „bestanden“ oder „nicht bestanden“ bewertet.

(3) Im Übrigen findet § 9 RahmenPO Anwendung.

### **§ 10 Wiederholung von Prüfungsleistungen**

§ 10 RahmenPO findet Anwendung.

### **§ 11 Versäumnis, Rücktritt, Täuschung, Ordnungsverstoß**

[zu § 11 RahmenPO]

(1) Unterbleibt eine Abmeldung von Modulprüfungen nach § 21 Absatz 3 so hat dies abweichend von § 11 Absatz 1 Satz 1 Buchstabe a) RahmenPO jedoch nicht zur Folge, dass die Prüfungsleistung unter Anrechnung auf die Zahl der möglichen Prüfungsversuche als mit „nicht ausreichend“ bewertet wird. Aus Gründen der Planbarkeit der Modulprüfungen wird eine Abmeldung jedoch dringend empfohlen.

(2) Im Übrigen findet § 11 RahmenPO Anwendung.

### **§ 12 Ungültigkeit von Prüfungen**

§ 12 RahmenPO findet Anwendung.

### **§ 13 Einsicht in Prüfungsunterlagen**

§ 13 RahmenPO findet Anwendung.

### **§ 14 Widerspruchsverfahren**

§ 14 RahmenPO findet Anwendung.

### **§ 15 Aufbewahrungsfristen von Prüfungsunterlagen**

§ 15 RahmenPO findet Anwendung.

## **II. Mentoring, Studienstandsgespräche, betreuungsintensive Module**

### **§ 16 Mentoring und Studienstandsgespräche**

§ 16 RahmenPO findet Anwendung.

### **§ 17 Betreuungsintensive Module**

§ 17 RahmenPO findet keine Anwendung.

## **III. Besondere Studieninhalte**

### **§ 18 Schlüsselkompetenzen**

§ 18 RahmenPO findet Anwendung.

### **§ 19 Auslandsstudiensemester, In- und Auslandspraktikum, Praxissemester**

[zu § 19 RahmenPO]

- (1) Prüfungsleistungen können im Rahmen eines Auslandsstudiums im Umfang von maximal zwei Semestern (bis 60 ECTS-Leistungspunkte) erbracht werden. Die Anerkennung der Leistungen erfolgt auf Basis eines durch den Auslandsbeauftragten des Fachbereichs erstellten „learning agreement“ mit der beteiligten ausländischen Hochschule.
- (2) Im Übrigen findet § 19 RahmenPO Anwendung.

## **IV. Prüfungselemente der Modulprüfungen**

### **§ 20 Ziel und Form**

[zu § 20 RahmenPO]

- (1) Die studiengangspezifischen **Anlagen 2 bis 5** bestimmen die konkreten Namen der Module sowie die Inhalte und die Wahlmöglichkeiten innerhalb der Module.
- (2) Im Übrigen findet § 20 RahmenPO Anwendung.

### **§ 21 Zulassung zu Modulprüfungen**

[zu § 21 RahmenPO]

- (1) Zu einer Modulprüfung kann nur zugelassen werden, wer
  1. in einem der Bachelorstudiengänge des FB Design an der FH Dortmund eingeschrieben oder als Zweithörer\*in zugelassen und nicht beurlaubt ist. Hinsichtlich beurlaubter Studierender findet § 21 Absatz 1 Satz 1 Nummer 1 RahmenPO Anwendung;
  2. insgesamt noch keine gültigen drei bzw. zweimal einen vierten Prüfungsversuch (gemäß § 10 Absatz 3 RahmenPO) in dem gleichen oder in einem gleichwertigen Modul oder Teilmodul im gleichen, vergleichbaren Studiengang oder in einem Studiengang mit erheblicher inhaltlicher Nähe unternommen und sich auch nicht dazu angemeldet hat;
- (2) Die Zulassung ist zu versagen, wenn
  - a) die im Absatz 1 genannten Voraussetzungen nicht erfüllt sind oder
  - b) der/die Kandidat\*in in Deutschland eine gleiche oder vergleichbare Prüfung in den Studiengängen gemäß § 1 Absatz 1 Satz 1 oder in Studiengängen, die eine erhebliche inhaltliche Nähe aufweisen, endgültig nicht bestanden hat.
- (3) Im Übrigen findet § 21 RahmenPO Anwendung.

### **§ 22 Durchführung von Prüfungen**

§ 22 RahmenPO findet Anwendung.

**§ 23 Prüfungen in Form von Klausurarbeiten**

[zu § 23 RahmenPO]

- (1) Die Bearbeitungsdauer von Klausurarbeiten beträgt mindestens eine und höchstens vier Zeitstunden.
- (2) Im Übrigen findet § 23 RahmenPO Anwendung.

**§ 24 Prüfungen von projektbezogenen Arbeiten**

§ 24 RahmenPO findet Anwendung.

**§ 25 Prüfungen in mündlicher Form**

[zu § 25 RahmenPO]

- (1) Mündliche Prüfungen dürfen pro Kandidat\*in maximal 45 Minuten dauern.
- (2) Im Übrigen findet § 25 RahmenPO Anwendung.

**§ 26 Prüfungen in Form von Hausarbeiten und Referate**

§ 26 RahmenPO findet Anwendung.

**§ 27 Bonuspunkte für semesterbegleitende Studienleistungen**

§ 27 RahmenPO findet keine Anwendung.

**V. Bachelorarbeit****§ 28 Abschlussprojekt und Thesis**

[zu § 28 RahmenPO]

- (1) Das Abschlussprojekt ist eine künstlerisch-gestalterische oder künstlerisch-wissenschaftliche oder gestalterisch-wissenschaftliche Arbeit, in der die/der Studierende\* die Fähigkeit zur selbstständigen, praktischen und theoretisch reflektierten Bearbeitung eines vollständigen Gestaltungsprozesses (bestehend aus Problemfindung und -beschreibung, Konzeption, Entwurf und Gestaltung, Darstellung, Präsentation und Dokumentation) nachweisen soll.
- (2) Die Thesis beinhaltet den theoretisch reflektierten Teil des Abschlussprojekts und ist in schriftlicher Form unter den Aspekten Problemstellung, Idee, Methode, Alternativen, Konzeption, Innovation und ethische Gesamtbewertung durchzuführen.

Angaben zu den studiengangbezogenen Inhalten und Formen des Abschlussprojekts regelt die **Anlage 1**.

- (3) Die Thesis kann unabhängig von dem gewählten Sprachschwerpunkt wahlweise in deutscher oder englischer Sprache abgefasst werden.
- (4) Im Übrigen findet § 28 RahmenPO Anwendung.

## § 29 Zulassung zum Abschlussprojekt und der Thesis

[zu § 29 RahmenPO]

- (1) Zum Abschlussprojekt und der Thesis kann nur zugelassen werden, wer
  1. die Zulassungsvoraussetzungen gemäß § 21 Absatz 1 erfüllt,
  2. mindestens 180 ECTS-Leistungspunkte erworben hat,
  3. in dem Bachelorstudiengang Film & Sound die geforderten Leistungen im Wahlpflichtangebot der Vertiefungen I bis V erbracht hat,
  4. die in der **Anlage 1** gegebenenfalls festgelegten weiteren studiengangspezifischen Zulassungsvoraussetzungen erfüllt.
  5. Im Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge kann zum Abschlussprojekt und der Thesis nur zugelassen werden, wer
    - a) mit überwiegend deutschsprachigem Schwerpunkt:
      1. die Zulassungsvoraussetzungen für Modulprüfungen gemäß § 21 Absatz 1 erfüllt,
      2. mindestens 180 ECTS-Leistungspunkte erworben hat,
      3. die in der Anlage 1 gegebenenfalls festgelegten weiteren studiengangspezifischen Zulassungsvoraussetzungen erfüllt.
    - b) mit überwiegend englischsprachigem Schwerpunkt:
      1. die Zulassungsvoraussetzungen für Modulprüfungen gemäß § 21 Absatz 1 erfüllt;
      2. mindestens 180 ECTS-Leistungspunkte erworben hat,.
      3. Zusätzlich muss die ausreichende Beherrschung der deutschen Sprache bis zu diesem Zeitpunkt im Studium nachgewiesen werden. Der Nachweis der Leistungen in Deutsch wird von Amts wegen festgestellt, wenn die Bewerberin oder der Bewerber nachweisen kann, dass sich die Leistungen entsprechend des gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (GER) mindestens auf dem Niveau C1 bewegt (gemäß § 4 der Ordnung über die Zulassung ausländischer und staatenloser Studienbewerberinnen und Studienbewerber an der FH Dortmund geregelten Sprachprüfungen).
- (2) Der Antrag auf Zulassung zum Abschlussprojekt und der Thesis muss fristgerecht zu den veröffentlichten Anmeldeterminen, in begründeten Ausnahmefällen jedoch mindestens 2 Wochen vor dem vorgesehenen Bearbeitungsbeginn, dem/der Vorsitzenden\* des Prüfungsausschusses vorliegen.
- (3) Der Antrag muss enthalten:
  - den Titel des Abschlussprojekts,
  - bei Filmen, medialen oder auditiven Arbeiten: die beabsichtigte Dauer des einzelnen Werkes,
  - die schriftliche Zustimmung der/des Lehrenden\*, der/die das künstlerisch-gestalterische Projekt betreut,
  - die Angabe, ob die Arbeit als Einzel- oder Gruppenarbeit angefertigt werden soll; bei einer Gruppenarbeit sind die anderen Gruppenmitglieder mit ihren spezifischen Arbeitsbereichen

- zu nennen,
- die Angabe, ob der/die Kandidat\*in bereits einen Versuch zur Bearbeitung eines Abschlussprojekts hatte,
  - die Angabe, ob der/die Kandidat\*in mit der Zulassung von Zuhörern zum Kolloquium einverstanden oder nicht einverstanden ist.
- (4) Im Übrigen findet § 29 RahmenPO Anwendung.

### **§ 30 Ausgabe und Bearbeitung des Abschlussprojekts und der Thesis**

[zu § 30 RahmenPO]

- (1) Das Thema oder Programm des Abschlussprojekts wird von dem/der betreuenden Prüfenden\* in Absprache mit dem/der Kandidat\*in bzw. der Gruppe formuliert. Der insgesamt erforderliche Arbeitsaufwand für eine Gruppenarbeit muss über die Anforderungen an eine Einzelaufgabe wesentlich hinausgehen.
- (2) a) In den Bachelorstudiengängen Film & Sound, Fotografie, Kommunikationsdesign und Objekt- und Raumdesign hat jede/r Kandidat\*in (auch bei Gruppenarbeit) eigenständig eine Abschlussprojekt zu erarbeitende Thesis in deutscher Sprache abzufassen. In begründeten Ausnahmefällen kann der Prüfungsausschuss eine Ausnahmeregelung zur Sprache treffen, soweit die Bewertbarkeit der Thesis gewährleistet ist.
- b) Im Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge hat jede/r Kandidat\*in (auch bei Gruppenarbeit) eigenständig eine Abschlussprojekt zu erarbeitende Thesis in deutscher und englischer Sprache abzufassen.

Art und Umfang der zu erstellenden Thesis kann die **Anlage 1** regeln.

- (3) Mit der Genehmigung des Themas und/oder des Programms bestellt der Prüfungsausschuss die/den Lehrende\*n, die/der das Thema betreuen und prüfen wird, zur/zum ersten Prüfenden\* sowie einen weiteren Fachkompetenten, aber möglichst unabhängige/n Prüfende\*n. Der Prüfungsausschuss bestimmt den Termin des Bearbeitungsbeginns und legt im Rahmen des Absatzes 5 die Bearbeitungsfrist fest.
- (4) Die Bearbeitungsdauer eines Abschlussprojekts beträgt 12 Wochen. Thema, Aufgabenstellung und Umfang der Arbeit sind so zu begrenzen, dass die vorgegebene Bearbeitungsdauer eingehalten werden kann. Der Prüfungsausschuss kann eine angemessene Verlängerung der Bearbeitungsdauer gestatten, sofern der/die Kandidat\*in hierfür triftige Gründe geltend macht. Die Verlängerung soll in der Regel vier Wochen nicht überschreiten.
- (5) Im Übrigen findet § 30 RahmenPO Anwendung.

### **§ 31 Abgabe des Abschlussprojekts und der Thesis**

[zu § 31 RahmenPO]

- (1) Das Abschlussprojekt ist fristgerecht in elektronischer Form (Speichermedium, Datentransfer, Upload) einzureichen. Die Thesis ist in elektronischer Form bei den beiden Prüfer\*innen oder

der dafür benannten Stelle vor Ablauf des Bearbeitungszeitraums einzureichen. Die **Anlage 1** kann ergänzende Regelungen treffen.

Die Frist für die Einreichung des Abschlussprojekts und der Thesis ist gewahrt, wenn die Arbeit am letzten Tag der Frist eingeht. Der Abgabezeitpunkt ist aktenkundig zu machen.

- (2) Das Abschlussprojekt und die Thesis sind von zwei Lehrenden\* eigenständig zu bewerten. Eine/einer der Prüfenden\* soll der/die Betreuer\*in des Abschlussprojektes sowie der Thesis sein. Eine/einer der Prüfenden\* muss Professor\*in im Fachbereich Design der Fachhochschule Dortmund sein.
- (3) Um die Kompetenz der Studierenden zu fördern, ihre Arbeiten zu reflektieren, muss eine Kurzzusammenfassung der wesentlichen Inhalte und Ergebnisse des Abschlussprojekts erstellt werden. Die Kurzzusammenfassung (Abstract) soll den Umfang einer DIN-A4-Seite möglichst nicht überschreiten und den Arbeitsweg und das Ergebnis in Kurzfassung darlegen.  
Es muss in deutscher Sprache und in englischer Sprache zusammen mit dem Abschlussprojekt vorgelegt werden.
- (4) Im Übrigen findet § 31 der RahmenPO Anwendung.

### **§ 32 Kolloquium**

[zu § 32 RahmenPO]

- (1) Das Kolloquium wird als mündliche Prüfung durchgeführt und dauert etwa 20 bis 30 Minuten. Es ergänzt das Abschlussprojekt und ist eigenständig zu bewerten.
- (2) Zum Kolloquium wird der/die Kandidat\*in zugelassen, wenn
  1. die in § 29 Absatz 1 genannten Voraussetzungen für die Zulassung zum Abschlussprojekt nachgewiesen sind;
  2. die Module MP 1 bis MP 26 und MP 29 abgeschlossen wurden;
  3. in dem Bachelorstudiengang Film & Sound die geforderten Leistungen im Wahlpflichtangebot der Vertiefungen I bis V erbracht hat,
  4. die Teilnahme von zwölf Ringvorlesungen der Semester 1. bis 7 (durch des/der Prüfer\*in im Protokoll) nachgewiesen wurden,
  5. das Abschlussprojekt und die Thesis mindestens mit "ausreichend" (4,0) bewertet wurden.
- (3) Im Übrigen findet § 32 der RahmenPO Anwendung.

### **§ 33 Bewertung des Abschlussprojekts, der Thesis und des Kolloquiums**

§ 33 RahmenPO findet Anwendung.

**VI. Bachelorprüfung, Urkunden, Zeugnisse**

**§ 34 Ergebnis der Bachelorprüfung**

[zu § 34 RahmenPO]

- (1) Die Bachelorprüfung ist bestanden, wenn alle vorgeschriebenen Modulprüfungen, das Abschlussprojekt, die Thesis und das Kolloquium jeweils mindestens mit „ausreichend“ (4,0) bewertet worden sind.
- (2) Im Übrigen findet § 34 RahmenPO Anwendung.

**§ 35 Zeugnis, Gesamtnote, Diploma Supplement, Transcript of Records**

[zu § 35 RahmenPO]

- (1) Über die bestandene Bachelorprüfung wird unverzüglich, möglichst innerhalb von vier Wochen nach der letzten Prüfungsleistung, ein Zeugnis ausgestellt. Das Zeugnis enthält Angaben zum Studiengang und ggf. zum Studienschwerpunkt, die Namen der Module und deren Noten, das Thema und die Note des Abschlussprojekts, der Thesis und des Kolloquiums sowie die Gesamtnote der Bachelorprüfung. Im Zeugnis werden ferner die erworbenen ECTS-Leistungspunkte aufgeführt.

Prüfungsleistungen nach Satz 2, die an einer anderen Hochschule erbracht und nach § 8 angerechnet worden sind, sind im Zeugnis kenntlich zu machen.

- (2) Die Gesamtnote der Bachelorprüfung wird aus dem arithmetischen Mittel der Noten der Modulprüfungen der Module und der Noten für das Abschlussprojekt, der Thesis und des Kolloquiums gebildet. Dabei werden folgende Notengewichte zugrunde gelegt:

Durchschnitt der Noten der Modulprüfungen .....	50%
Abschlussprojekt.....	30%
Thesis .....	15%
Kolloquium.....	5%

Die Gewichtung der Einzelnoten der Modulprüfung erfolgt anteilig nach den ihnen jeweils zugeordneten ECTS-Leistungspunkten.

- (3) Im Übrigen findet § 35 der Rahmen PO Anwendung.

**§ 36 Zusatzmodule**

§ 36 RahmenPO findet Anwendung.

**§ 37 Bachelorurkunde**

[zu § 37 RahmenPO]

- (1) Aufgrund der bestandenen Bachelorprüfung erhält der/die Kandidat\*in eine Bachelorurkunde. Darin wird die Verleihung des Bachelorgrads gemäß § 2 Absatz 2 beurkundet.
- (2) Im Übrigen findet § 37 der RahmenPO Anwendung.

## VII. Schlussbestimmungen

### § 38 Datenschutz

§ 38 RahmenPO findet Anwendung.

### § 39 Inkrafttreten, Veröffentlichung, Übergangsfristen

(1) Diese Ordnung tritt am 1. September 2024 in Kraft.

Gleichzeitig tritt die Bachelor-Prüfungsordnung (BPO) für die Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Kommunikationsdesign oder Objekt- und Raumdesign des Fachbereichs Design an der Fachhochschule Dortmund vom 14. August 2013 (Amtliche Mitteilungen – Verkündungsblatt – der Fachhochschule Dortmund, 34. Jahrgang, Nr. 77 vom 19.08.2013), in der Fassung der Neubekanntmachung vom 20. März 2018 (Amtliche Mitteilungen – Verkündungsblatt – der Fachhochschule Dortmund, 39. Jahrgang, Nr. 12 vom 26.03.2018), am 31. August 2024, außer Kraft.

(2) Diese Studiengangsprüfungsordnung findet auf alle Studierenden Anwendung, die ab Wintersemester 2024/25 ihr Studium in einem der Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Kommunikationsdesign oder Objekt- und Raumdesign am Fachbereich Design an der Fachhochschule Dortmund aufnehmen.

(3) Auf Studierende, die ihr Studium vor dem Wintersemester 2024/25 in einem der Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Kommunikationsdesign oder Objekt- und Raumdesign am Fachbereich Design an der Fachhochschule Dortmund aufgenommen haben, findet die im Sommersemester 2024 geltende Bachelor-Prüfungsordnung mit folgenden Maßgaben bis zum Ablauf des Wintersemesters 2026/27 weiterhin Anwendung.

Die jeweiligen Prüfungen gemäß der Prüfungsordnung nach Satz 1 können im Prüfungszeitraum der nachfolgend aufgeführten Semester letztmalig abgelegt werden:

- Prüfungen des 1. Fachsemesters im Wintersemester 2024/25,
- Prüfungen des 2. Fachsemesters im Sommersemester 2025,
- Prüfungen des 3. Fachsemesters im Wintersemester 2025/26,
- Prüfungen des 4. Fachsemesters im Sommersemester 2026,
- Prüfungen des 5. Fachsemesters im Wintersemester 2026/27,
- Prüfungen des 6. Fachsemesters im Sommersemester 2027,
- Prüfungen des 7. Fachsemesters im Wintersemester 2027/28.

Auf Antrag findet für diese Studierenden die Studiengangsprüfungsordnung gemäß Absatz 1 Satz 1 Anwendung.

(4) Studierende, die ihr Studium in einem höheren Fachsemester aufnehmen sowie Studierende, die einen Antrag gemäß Absatz 3 Satz 3 gestellt haben, haben Anspruch auf ein Prüfungs- und Studienangebot wie die Studienanfänger\*innen des Wintersemester 2024/25.

- (5) Studierende die keinen Antrag gemäß Absatz 3 Satz 3 gestellt haben, ihr Studium in einem der Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Kommunikationsdesign oder Objekt- und Raumdesign des Fachbereichs Design bis zum 29. Februar 2028 jedoch nicht abgeschlossen haben, findet dann die Studiengangsprüfungsordnung gemäß Absatz 1 Satz 1 Anwendung. Die bisherigen Studienzeiten sowie die dabei erbrachten Studien- und Prüfungsleistungen werden von Amts wegen angerechnet.
- (6) Diese Ordnung wird in den Amtlichen Mitteilungen – Verkündungsblatt – der Fachhochschule Dortmund veröffentlicht.
- (7) Nach dem Ablauf von einem Jahr nach Bekanntgabe dieser Ordnung können nur unter der Voraussetzung des § 12 Absatz 5 Nummer 1 bis 4 Hochschulgesetz NRW Verletzungen von Verfahrens- oder Formvorschriften des Ordnungs- oder des sonstigen Rechtes der Hochschule geltend gemacht werden, ansonsten ist eine solche Rüge ausgeschlossen.

Ausgefertigt aufgrund der Beschlüsse des Fachbereichsrats des Fachbereichs Design vom 24.04.2024 sowie des Rektorats der Fachhochschule Dortmund vom 08.05.2024.

Dortmund, den 10. Mai 2024

Die Rektorin  
der Fachhochschule Dortmund

Prof. Dr. Tamara Appel

## Anlage 1

### Spezifika für die Bachelorstudiengänge Film & Sound, Fotografie, Kommunikationsdesign und Objekt- und Raumdesign, Serious Games & Digital Knowledge

#### A. Bachelorstudiengang Film & Sound

Zu § 4 Absatz 1 Nummer 2 (Praktikum als Studienvoraussetzung)

1. Bei Studienbewerber\*innen mit der Qualifikation
  - Einer Hochschulreife oder Fachhochschulreife und zusätzlich einer abgeschlossenen einschlägigen betrieblichen Berufsausbildung;
  - Studienbewerber\*innen mit einem einschlägigen abgeschlossenen Studium im angewandten Bereich Film oder Sound entfällt das Praktikum.
2. Studienbewerber\*innen, die die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis
  - der Fachhochschulreife an einer Fachoberschule für Gestaltung mit Praxisanteil im Schwerpunkt audiovisuelle Medien;
  - der Fachhochschulreife an einem Berufskolleg mit einschlägiger Berufsausbildung (bspw. Mediengestalter\*in Bild und Ton) erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 6 Wochen Dauer für den Schwerpunkt Film - in einer Film- oder Videofirma oder einer Fernsehanstalt, für den Schwerpunkt Sound - in einem Tonstudio/Originaltonteam oder einer Rundfunk- oder Fernsehanstalt nachweisen.
3. Studienbewerber\*innen, die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 12 Wochen für den Schwerpunkt Film - in einer Film- oder Videofirma oder einer Fernsehanstalt, für den Schwerpunkt Sound - in einem Tonstudio/Originaltonteam oder einer Rundfunk- oder Fernsehanstalt nachweisen.
4. Das 6-wöchige Praktikum ist bis zur Aufnahme des Studiums abzuleisten und bei der Einschreibung nachzuweisen. Das 12-wöchige Praktikum ist mindestens zur Hälfte vor der Aufnahme des Studiums abzuleisten und bei der Einschreibung nachzuweisen. Die fehlende Zeit des Praktikums sollte zum frühestmöglichen Zeitpunkt nachgeholt werden; der entsprechende Nachweis muss spätestens bis zur Anmeldung des Abschlussprojekts erbracht sein.
5. Die nachfolgende Auflistung gibt Ihnen Hinweise, in welchen Bereichen Sie die einschlägige praktische Tätigkeit für den Studiengang Film & Sound absolvieren können:

Schwerpunkt Film:

(beispielsweise in den nachfolgenden Bereichen in der Produktion und Postproduktion)

Rundfunk- und Fernsehanstalten,

Film-Studios,

Nachrichtenagenturen,

AV-Produktionen,

TV-Produktionen,

Multimediaproduktionen

oder

Schwerpunkt Sound:

(beispielsweise in den nachfolgenden Bereichen in der Tontechnik/Tongestaltung)

Theater/Musicals,

Tonstudios/Synchronstudios,

Originalton-Teams,  
Rundfunk- und Fernsehanstalten,  
AV-Produktionen,  
TV-Produktionen,  
Multimediaproduktionen mit Tätigkeit für die Vertonung.

#### Zu § 28 (Abschlussprojekt und Thesis)

1. Als Abschlussprojekt wird ein fertiger Film, zu dem mindestens ein benennbares Gewerk selbständig konzipiert und ausgeführt wurde - im Schwerpunkt Sound alternativ auch eine auditive Arbeit - erwartet. Die Abschlussarbeit soll dem Arbeitsaufwand eines 15-minütigen szenischen Films entsprechen, darüber entscheidet der/die Betreuer\*in. Zusätzlich zur eigenen gestalterischen Arbeit (Gewerk) soll eine schriftliche Thesis eigenständig verfasst werden. Das Kolloquium umfasst einen freien mündlichen Vortrag zur eigenen Arbeit mit anschließender Beantwortung von Fragen und ggf. einer Diskussion im Umfang von 20 bis 30 Minuten.
2. Die Thesis ist in der Regel die auf das Abschlussprojekt bezogene Untersuchung mit entsprechender Aufgabenstellung, wobei auf die Darlegung von der Idee und den eventuell vorausgehenden Erhebungen, auf die Konzeption sowie die ausführliche Beschreibung und Erläuterung der gestalterisch-ästhetischen und umweltbezogenen Lösung besonderer Wert gelegt wird. Sie beinhaltet folgende Kriterien:
  - a. Problemstellung (Fragestellung)
  - b. Darlegung der Idee
  - c. Darstellung der Methode, d.h. der Form und Strategie der Untersuchung (künstlerisch, wissenschaftlich, gestalterisch)
  - d. Vorausgehende Analysen oder Erhebungen, Lektüren, Konzepte, Voruntersuchungen
  - e. Alternativansätze bzw. Darstellung des Kontextes (andere Gestalter bzw. alternative, verworfene Ansätze/Thesen zeitgenössischer Gestalter etc.)
  - f. Konzeption (gestalterische, kommunikative, mediale Techniken)
  - g. Ausführliche Beschreibung und Erläuterung der gestalterisch-ästhetischen Lösung (kreative Komponenten, Innovationen etc.) und Präsentationsform
  - h. Die Einordnung und Bewertung im ethisch/sozialen und kulturellen Kontext

Die Thesis genügt nach Gliederung und Technik vergleichsweise wissenschaftlichen Ansprüchen in Form eines wissenschaftlichen Aufsatzes bzw. erörternden Essays:

1. Titel
2. Impressum (Name, Studienrichtung, Semester, Matrikel-Nr., eventuell Angaben zum Druck etc.)
3. Abstrakt (Zusammenfassung)
4. Inhaltsverzeichnis
5. Motto / Intention / Thema
6. Textteile (nach Kapiteln oder direkt auf die Kriterien a.- h. bezogenen Abschnitten)
7. Bildteil (kann im Text integriert sein)

8. Fazit
9. Literaturverzeichnis mit allen Quellen
10. Bildverzeichnis (Bildquellen)
11. Rechtlicher Hinweis auf die Eigenständigkeit der Arbeit

Daraus ergibt sich eine Vorgabe von mindestens 30 Seiten in typografisch angemessener Form.

## **B. Bachelorstudiengang Fotografie**

### Zu § 4 Absatz 1 Nummer 2 (Praktikum als Studienvoraussetzung)

1. Für Studienbewerber\*innen, die die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis der Fachhochschulreife einer Fachoberschule für Gestaltung erbracht haben, gilt die praktische Tätigkeit (Praktikum) als nachgewiesen.
2. Studienbewerber\*innen, die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 12 Wochen Dauer in einem professionellen Sektor der Fotografie bzw. des Fotodesigns (etwa Fotostudio, Auftrags-, Pressefotografie, Medien, Multimedia/Hypermedia, Bildagentur, Werbeagentur, Fotoarchiv, Fotosammlung, kuratorische Tätigkeit, Museum) nachweisen. Die einschlägige praktische Tätigkeit gilt durch eine abgeschlossene Ausbildung im fotografischen oder der Fotografie angrenzenden Bereich oder durch ein absolviertes halbjähriges einschlägiges oder einjähriges gelenktes Praktikum als erbracht.

### Zu § 7 (Prüfer\*innen, Beisitzer\*innen)

Der/die Kandidat\*in kann für das Abschlussprojekt und auch für die Modulprüfungen eine/einen Prüfenden\* vorschlagen.

### C. Bachelorstudiengang Kommunikationsdesign

#### Zu § 4 Absatz 1 Nummer 2 (Praktikum als Studienvoraussetzung)

1. Für Studienbewerber\*innen, die die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis der Fachhochschulreife einer Fachoberschule für Gestaltung erbracht haben, gilt die praktische Tätigkeit (Praktikum) als nachgewiesen.
2. Studienbewerber\*innen, die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 12 Wochen Dauer in einem dem Gestaltungssektor des Kommunikationsdesigns nahen Bereich, wie z.B. Werbeagentur, Grafikdesignbüro, Büro für Gestaltung, Druckerei, Fotostudio, Museum, Galerie, Rundfunk- und Fernsehanstalt, Grafischer Betrieb, nachweisen. Die einschlägige praktische Tätigkeit gilt durch eine abgeschlossene Ausbildung (künstlerisch-gestalterisch) oder durch ein im künstlerisch-gestalterischen Bereich absolviertes halbjähriges einschlägiges oder ein einjähriges gelenktes Praktikum als erbracht.

#### Zu § 28 (Abschlussprojekt und Thesis)

Der abschließende Teil der Bachelorprüfung beinhaltet ein Abschlussprojekt, das eine praktische Gestaltungsarbeit in den Anwendungsbereichen des Kommunikationsdesigns sein soll, sowie eine Thesis. Dabei ist die Thesis in der Regel eine auf das Abschlussprojekt bezogene Untersuchung mit entsprechender Aufgabenstellung, wobei auf die Darlegung der Idee und den eventuell vorausgehenden Erhebungen, auf die Konzeption sowie die ausführliche Beschreibung und Erläuterung der gestalterisch-ästhetischen und umweltbezogenen Lösung besonderer Wert gelegt wird. Das Abschlussprojekt kann auch als Arbeit einer Gruppe angefertigt werden. Bei einer Gruppenarbeit muss der Beitrag jedes Mitglieds der Gruppe klar erkennbar und abgrenzbar sein. Umfang und Gestaltung der Thesis werden von dem/der Betreuer\*in des Abschlussprojekts in Absprache mit dem/der Kandidat\*in bestimmt.

## D. Bachelorstudiengang Objekt- und Raumdesign

### Zu § 4 Absatz 1 Nummer 2 (Praktikum als Studienvoraussetzung)

1. Für Studienbewerber, die die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis der Fachhochschulreife einer Fachoberschule für Gestaltung erbracht haben, gilt die praktische Tätigkeit (Praktikum) als nachgewiesen.
2. Studienbewerber, die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 12 Wochen Dauer in einem dem Gestaltungssektor des Objekt- und Raumdesigns nahen Bereich ableisten, z.B. Museum, Filmset, Theater, Architekturbüro, Designagenturen mit den Tätigkeitsfeldern Grafik, Produktdesign, Messe- und Expodesign, Möbeldesign, sowie handwerklichen Betrieben, die in diesen Tätigkeitsfeldern arbeiten. Die einschlägige praktische Tätigkeit gilt durch eine abgeschlossene Ausbildung (künstlerisch-gestalterisch) oder durch ein im künstlerisch-gestalterischen Bereich absolviertes halbjähriges einschlägiges oder ein einjähriges gelenktes Praktikum als erbracht.

### Zu § 28 (Abschlussprojekt und Thesis)

1. Der abschließende Teil der Bachelorprüfung beinhaltet ein Abschlussprojekt, das eine Gestaltungsarbeit in den Anwendungsbereichen des Objekt- und Raumdesign sein soll sowie eine Thesis. Dabei ist die Thesis in der Regel eine auf das Abschlussprojekt bezogene Untersuchung mit entsprechender Aufgabenstellung, wobei auf die Darlegung der Idee und den eventuell vorausgehenden Erhebungen, auf die Konzeption sowie die ausführliche Beschreibung und Erläuterung der gestalterisch-ästhetischen und konzeptionellen Lösung besonderer Wert gelegt wird. Das Abschlussprojekt kann auch als Arbeit einer Gruppe angefertigt werden. Bei einer Gruppenarbeit muss der Beitrag jedes Mitglieds der Gruppe klar erkennbar und abgrenzbar sein. Umfang und Gestaltung der Thesis werden von dem/der Betreuer\*in des Abschlussprojekts in Absprache mit dem/der Kandidat\*in bestimmt.
2. Der abschließende Teil der Bachelorprüfung setzt sich insgesamt aus dem Abschlussprojekt, der Thesis, dem Kolloquium und einem begleitenden Seminar zusammen.
3. Die Thesis folgt nach Gliederung und Technik dem wissenschaftlichen Aufsatz bzw. erörterndem Essay:
  1. Titel,
  2. Impressum (Name, Studienrichtung, Semester, Matrikel-Nr., eventuell Angaben zum Druck etc.),
  3. Abstrakt (Zusammenfassung),
  4. Inhaltsverzeichnis,
  5. Motto / Intention / Thema,
  6. Textteile (nach Kapiteln oder direkt auf die Kriterien a.- h. bezogenen Abschnitten),
  7. Bildteil (kann im Text integriert sein),
  8. Fazit,
  9. Literaturverzeichnis mit allen Quellen,
  10. Bildverzeichnis (Bildquellen) und
  11. Rechtlicher Hinweis auf die Eigenständigkeit der Arbeit.

Zum Studienverlaufsplan

#### I. Module und Prüfungszugang

Die Gestaltungsprojekte I - IV (Module 10, 15, 19, 23) werden in folgenden Gestaltungsfeldern angeboten:

1. Objektdesign,
2. Raumdesign,
3. Szenografie und
4. Künstlerische Strategien.

Diese vier Gestaltungsfelder werden als Wahlangebot semesterübergreifend angeboten.

Die Studierenden im Studiengang Objekt- und Raumdesign (ORD) müssen drei der vier angebotenen Gestaltungsfelder absolvieren.

#### II. Belegfreiheit

Im Bachelorstudiengang Objekt- und Raumdesign können die erworbenen Modulprüfungsleistungen der Bachelorstudiengänge des Fachbereichs Design mit gleicher ECTS-Leistungspunkteanzahl anerkannt werden.

## E. Bachelorstudiengang Serious Games & Digital Knowledge

Zu § 4 Absatz 1 Nummer 2 (Praktikum als Studienvoraussetzung)

1. Für Studienbewerber, die die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis der Fachhochschulreife einer Fachoberschule für Gestaltung erbracht haben, gilt die praktische Tätigkeit (Praktikum) als nachgewiesen.

2. Studienbewerber, die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen eine einschlägige praktische Tätigkeit von 6 Wochen Dauer in einem dem Gestaltungssektor des *Serious Games & Digital Knowledge* nahen Bereich ableisten, z.B. in Berufsfeldern der digitalen Erziehung und Bildung, Game Design, sowie verwandten Feldern wie eSports und Virtual-/Augmented-Reality-Anwendungen, in Redaktionen, Verlagen und Bildungseinrichtungen.

Die einschlägige praktische Tätigkeit gilt durch eine abgeschlossene Ausbildung (künstlerisch-gestalterisch oder im IT-Bereich oder in der Games-Branche) oder durch ein im künstlerisch-gestalterischen oder im IT-Bereich oder in der Games-Branche absolviertes, halbjähriges einschlägiges oder ein einjähriges gelenktes Praktikum als erbracht.

Zu § 28 (Abschlussprojekt und Thesis)

Der abschließende Teil der Bachelorprüfung beinhaltet ein Abschlussprojekt, das eine Gestaltungsarbeit in den Anwendungsbereichen des Serious Games & Digital Knowledge sein soll, sowie eine Thesis. Dabei ist die Thesis in der Regel eine auf das Abschlussprojekt bezogene Untersuchung mit entsprechender Aufgabenstellung, wobei auf die Darlegung der Idee und den eventuell vorausgehenden Erhebungen, auf die Konzeption sowie die ausführliche Beschreibung und Erläuterung der gestalterisch-ästhetischen und konzeptionellen, programmiertechnischen Lösung besonderer Wert gelegt wird. Das Abschlussprojekt kann auch als Arbeit einer Gruppe angefertigt werden. Bei einer Gruppenarbeit muss der Beitrag jedes Mitglieds der Gruppe klar erkennbar und abgrenzbar sein. Umfang und Gestaltung der Thesis werden von dem/der Betreuer\*in des Abschlussprojekts in Absprache mit dem/der Kandidat\*in bestimmt.

Anlage 2 Studienverlaufsplan Film & Sound:

a) Studienschwerpunkt Film:

Studienverlaufsplan Film im BA Film & Sound | Fachbereich Design | FH Dortmund

<b>1</b> 28 LP 20 SWS	<b>1F</b> MP S 10 LP 6 SWS <b>Grundlagen Film</b>	<b>2F</b> MP   TN S 8 LP 6 SWS <b>Kamera und Licht I / Filmproduktion</b>  Kamera und Licht 4 SWS Filmproduktion Grundlagen 2 SWS	<b>3FS</b> MP SV 6 LP 4 SWS <b>Digitale Postproduktion</b> Workflow Tontechnik	<b>4FS</b> MP SV 4 LP 4 SWS <b>Montage Theorie</b>	<b>F: Film</b> <b>FS: Film &amp; Sound</b>
	<b>2</b> 32 LP 24 SWS	<b>5FS</b> MP   TN S 10 LP 6 SWS <b>Filmische Miniaturen</b>  Filmische Miniaturen 4 SWS Wahlangebot Vertiefung I 2 SWS	<b>6F</b> MP   TN S 8 LP 6 SWS <b>Kamera und Licht II / Videotechnik Theorie</b>  Kamera und Licht 4 SWS Videotechnik Theorie 2 SWS	<b>7F</b> MP S 6 LP 4 SWS <b>Schauspielführung</b>	<b>8W</b> 3 MTP V 4 LP 6 SWS <b>Wissenschaft I</b>  Design 2 SWS Kunst 2 SWS Medien 2 SWS
<b>3</b> 32 LP 22 SWS	<b>10FS</b> MP   TN S 10 LP 6 SWS <b>Film I</b> Filmprojekt szenisch/ dokumentarisch/ KIU  Filmprojekt 4 SWS Wahlangebot Vertiefung II 2 SWS	<b>11F</b> MP   TN S 8 LP 6 SWS <b>Dramaturgie I</b> Drehbuch / visuelle Dramaturgie  Dramaturgie 4 SWS Wahlangebot Vertiefung II 2 SWS	<b>12ZK</b> MP S 4 LP 4 SWS <b>Zusatzkompetenz I</b> Setbau / ORD Titeldesign / KD Motion Graphics / KD	<b>13W</b> MP SV 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft II</b> Kontextualisierung Audio - visuelle Analyse	<b>14SK</b> MP PS 4 LP 2 SWS <b>Schlüsselkompetenz II</b> Wissenschaftliches Schreiben WS / SS
	<b>4</b> 28 LP 20 SWS	<b>15FS</b> MP   TN S 10 LP 6 SWS <b>Film II</b> Filmprojekt szenisch/ dokumentarisch/ KIU  Filmprojekt 4 SWS Wahlangebot Vertiefung III 2 SWS	<b>16F</b> MP   TN S 8 LP 6 SWS <b>Dramaturgie II</b> Drehbuch / visuelle Dramaturgie  Dramaturgie 4 SWS Wahlangebot Vertiefung III 2 SWS	<b>17IDP</b> MP PS 6 LP 4 SWS <b>Interdisziplinäres Projekt I</b> Studiengangsübergreifende Projektarbeit	<b>18SK</b> 2 MTP PS 4 LP 4 SWS <b>Schlüsselkompetenz III</b> WS / SS  Ökonomie 2 SWS Recht 2 SWS
<b>5</b> 30 LP 20 SWS	<b>19FS</b> MP   TN S 10 LP 6 SWS <b>Film III</b> Filmprojekt szenisch / dokumentarisch  Filmprojekt 4 SWS Wahlangebot Vertiefung IV 2 SWS	<b>20F</b> MP   TN S 8 LP 6 SWS <b>Expanded Media I</b>  Projekt 4 SWS Wahlangebot Vertiefung IV 2 SWS	<b>21IDP</b> MP PS 6 LP 4 SWS <b>Interdisziplinäres Projekt II</b> Studiengangsübergreifende Projektarbeit	<b>22W</b> MP SV 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft III</b> Reflexion Filmanalyse / Filmgeschichte	
	<b>6</b> 30 LP 20 SWS	<b>23FS</b> MP   TN S 10 LP 6 SWS <b>Film IV</b> Filmprojekt szenisch / dokumentarisch  Filmprojekt 4 SWS Wahlangebot Vertiefung V 2 SWS	<b>24F</b> MP   TN S 8 LP 6 SWS <b>Expanded Media II</b>  Projekt 4 SWS Wahlangebot Vertiefung V 2 SWS	<b>25ZK</b> MP S 6 LP 4 SWS <b>Zusatzkompetenz II</b> Freiwahl KD, Fotografie, Sound, ORD	<b>26W</b> MP PS 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft IV</b> Wissenschaftliche Diskursivierung
<b>7</b> 30 LP 2 SWS	<b>27BA</b> MP 12 LP <b>BA Projektbegleitung</b> Abschlussbetreuung Recherche / Analyse / Konzeption / Projektplanung / Organisation / Produktion  12 Ringvorlesungen Design aus Semester 1 - 7	<b>28BA</b> BA 12 LP <b>BA - Arbeit</b> Projekt 6 LP Thesis 4 LP Kolloquium 2 LP		<b>29SK</b> MP PS 6 LP 2 SWS <b>Schlüsselkompetenz IV</b> Existenzgründung WS / SS	

b) Studienschwerpunkt Studienverlaufsplan Sound:

Studienverlaufsplan Sound im BA Film & Sound | Fachbereich Design | FH Dortmund

<b>1</b> 28 LP 20 SWS	<b>1S</b> MP   TN S 10 LP 6 SWS <b>Schule des Hörens / Hörspiel</b>  Schule des Hörens 4 SWS Hörspiel 2 SWS	<b>2S</b> MP   TN S 8 LP 6 SWS <b>Filmsound Grundlagen</b>  Filmsound Grundlagen 4 SWS Akustik 2 SWS	<b>3FS</b> MP SV 6 LP 4 SWS <b>Digitale Postproduktion</b> Workflow Tontechnik	<b>4FS</b> MP SV 4 LP 4 SWS <b>Montage Theorie</b>	<b>S: Sound</b> <b>FS: Film &amp; Sound</b>
	<b>2</b> 32 LP 24 SWS	<b>5FS</b> MP   TN S 10 LP 6 SWS <b>Filmische Miniaturen</b>  Filmische Miniaturen 4 SWS Szenischer O - Ton 2 SWS	<b>6S</b> MP   TN S 8 LP 6 SWS <b>Akustische Kunst / Höranalyse</b>  Akustische Kunst 4 SWS Höranalyse 2 SWS	<b>7S</b> MP S 6 LP 4 SWS <b>Aufnahmeregie / Sprachregie</b>	<b>8W</b> 3 MTP V 4 LP 6 SWS <b>Wissenschaft I</b>  Design 2 SWS Kunst 2 SWS Medien 2 SWS
<b>3</b> 32 LP 22 SWS	<b>10FS</b> MP   TN S 10 LP 6 SWS <b>Film I</b> Filmprojekt (szenisch, dokumentarisch, KIU)  Filmprojekt 4 SWS Wahlangebot Vertiefung II (FS) 2 SWS	<b>11S</b> MP   TN S 8 LP 6 SWS <b>Soundediting / FX / Dokumentarischer O - Ton</b>  Soundediting / FX 4 SWS Wahlangebot Vertiefung II (FS) 2 SWS	<b>12ZK</b> MP S 4 LP 4 SWS <b>Zusatzkompetenz I</b> Stillkunde / ORD Erzähltechniken: linear, nonlinear, transmedial / Foto Interaction Design / KD	<b>13W</b> MP SV 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft II</b> Kontextualisierung Audio - visuelle Analyse	<b>14SK</b> MP PS 4 LP 2 SWS <b>Schlüsselkompetenz II</b> Wissenschaftliches Schreiben
<b>4</b> 28 LP 20 SWS	<b>15FS</b> MP   TN S 10 LP 6 SWS <b>Film II</b> Filmprojekt (szenisch, dokumentarisch, KIU)  Filmprojekt 4 SWS Wahlangebot Vertiefung III (FS) 2 SWS	<b>16S</b> MP S 8 LP 6 SWS <b>Klangsynthese / Live Elektronik</b> Klangsynthese Live Elektronik Angebot des ICEM an der FudK	<b>17IDP</b> MP PS 6 LP 4 SWS <b>Interdisziplinäres Projekt I</b> Studiengangsübergreifende Projektarbeit	<b>18SK</b> 2 MTP PS 4 LP 4 SWS <b>Schlüsselkompetenz III</b>  Ökonomie 2 SWS Recht 2 SWS	
<b>5</b> 30 LP 20 SWS	<b>19FS</b> MP   TN S 10 LP 6 SWS <b>Film III</b> Filmprojekt (szenisch, dokumentarisch)  Filmprojekt 4 SWS Wahlangebot Vertiefung IV 2 SWS	<b>20S</b> MP   TN S 8 LP 6 SWS <b>Immersives audiovisuelles Projekt</b> in Kooperation mit ICEM FudK  Immersives audiovisuelles Projekt 4 SWS Wahlangebot Vertiefung IV 2 SWS	<b>21IDP</b> MP PS 6 LP 4 SWS <b>Interdisziplinäres Projekt II</b> Studiengangsübergreifende Projektarbeit	<b>22W</b> MP SV 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft III</b> Reflexion Filmanalyse / Filmgeschichte	
<b>6</b> 30 LP 20 SWS	<b>23FS</b> MP   TN S 10 LP 6 SWS <b>Film IV</b> Filmprojekt (szenisch, dokumentarisch)  Filmprojekt 4 SWS Wahlangebot Vertiefung V 2 SWS	<b>24S</b> MP S 8 LP 6 SWS <b>Musikgeschichte Medientheorie</b> Musikgeschichte Medientheorie Geschichte der elektronischen Musik Angebot des ICEM an der FudK	<b>25ZK</b> MP S 6 LP 4 SWS <b>Zusatzkompetenz II</b> Freiwahl KD, Fotografie, Sound, ORD	<b>26W</b> MP PS 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft IV</b> Wissenschaftliche Diskursivierung	
<b>7</b> 30 LP 2 SWS	<b>27BA</b> MP 12 LP <b>BA Projektbegleitung</b> Abschlussbetreuung Recherche / Analyse / Konzeption / Projektplanung / Organisation / Produktion  12 Ringvorlesungen Design aus Semester 1 - 7	<b>28BA</b> BA 12 LP <b>BA - Arbeit</b> Projekt 6 LP Thesis 4 LP Kolloquium 2 LP		<b>29SK</b> MP PS 6 LP 2 SWS <b>Schlüsselkompetenz IV</b> Existenzgründung	

Anlage 3 Studienverlaufsplan Fotografie:

Studienverlaufsplan BA Fotografie | Fachbereich Design | FH Dortmund

<b>1</b> 28 LP 20 SWS	<b>1 FOTO MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Mediale Dialekte der Fotografie I</b> Grundlagen fotografischer Bildgestaltung Bildanalyse / Bildkritik Stilgeschichte der Fotografie	<b>2 FOTO MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Mediale Strategien in der Fotografie I</b> Grundlagen der Bildgestaltung Komposition / Experiment	<b>3 FOTO 2 MTP</b> SV 6 LP 4 SWS <b>Fototechnik I</b>  Fototechnik in der Theorie 2 SWS Fototechnik Übungen 2 SWS	<b>4 FOTO 2 MTP</b> S 4 LP 4 SWS <b>Fototechnik II</b>  Analoge Praxis 2 SWS Digitale Praxis I 2 SWS
	<b>2</b> 32 LP 24 SWS	<b>5 FOTO MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Mediale Dialekte der Fotografie II</b> Vertiefung fotografischer Bildgestaltung Bildanalyse / Bildkritik Stilgeschichte der Fotografie	<b>6 FOTO MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Mediale Strategien in der Fotografie II</b> Fotografie im Kontext: Grundlagen Montage, Präsentation	<b>7 FOTO 2 MTP</b> S 6 LP 4 SWS <b>Fototechnik III</b>  Lichtführung 2 SWS Digitale Praxis II 2 SWS
<b>3</b> 32 LP 22 SWS		<b>10 FOTO MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Mediale Dialekte der Fotografie III</b> Dokument - Inszenierung	<b>11 FOTO MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Mediale Strategien in der Fotografie III</b> Erzähltechniken: linear / nonlinear / transmedial Hypertext	<b>12 ZK MP</b> S 4 LP 4 SWS <b>Zusatzkompetenz I</b> Grundlagen Typografie / Layout oder Grundlagen Film
	<b>4</b> 28 LP 20 SWS	<b>15 FOTO MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Mediale Dialekte der Fotografie IV</b> Dokumentation, Journalismus, Kunst, Werbung	<b>16 FOTO 2 MTP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Bildredaktion I - Recherche</b>  Grundlagen Bildredaktion 4 SWS Fachspezifische Techniken 2 SWS	<b>17 IDP MP</b> PS 6 LP 4 SWS <b>Interdisziplinäres Projekt I</b> Studiengangsübergreifende Projektarbeit
<b>5</b> 30 LP 20 SWS		<b>19 FOTO MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Konzeption und Entwurf I</b> Methoden und Kampagnen: Recherche, Analyse, Konzeption, Realisation	<b>20 FOTO 2 MTP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Bildredaktion II - Kuration</b>  Bild im Kontext 4 SWS Fachspezifische Techniken 2 SWS	<b>21 IDP MP</b> PS 6 LP 4 SWS <b>Interdisziplinäres Projekt II</b> Studiengangsübergreifende Projektarbeit
	<b>6</b> 30 LP 20 SWS	<b>23 FOTO MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Konzeption und Entwurf II</b> Fotografisches / zeitbasiertes Projekt mit Publikations - oder Ausstellungenkonzeption, Projektdokumentation	<b>24 FOTO 2 MTP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Profilierung / Branding</b>  Profilbildung, Portfolio, Internet 4 SWS Fachspezifische Techniken 2 SWS	<b>25 ZK MP</b> S 6 LP 4 SWS <b>Zusatzkompetenz II</b> Freiwahl KD, Film, Sound, ORD
<b>7</b> 30 LP 2 SWS		<b>27 BA MP</b> 12 LP <b>BA Projektbegleitung</b> Recherche / Analyse / Konzeption / Projektplanung / Organisation / Produktion	<b>28 BA BA</b> 12 LP <b>BA - Arbeit</b> Projekt 6 LP Thesis 4 LP Kolloquium 2 LP	
	12 Ringvorlesungen Design aus Semester 1 - 7			

Anlage 4 Studienverlaufsplan Kommunikationsdesign:

Studienverlaufsplan BA Kommunikationsdesign | Fachbereich Design | FH Dortmund

<b>1</b> 28 LP 20 SWS	<b>1 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Grundlagen der Gestaltung</b> Gruppe A: digital Gruppe B: analog	<b>2 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Entwurfs- und Darstellungstechniken I</b> Gruppe A: analog Gruppe B: digital	<b>3 KD</b> MP S 6 LP 4 SWS <b>Typografische Grundlagen</b>	<b>4 KD</b> MP S 4 LP 4 SWS <b>Zeichnerische Darstellung</b>	
	<b>5 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Grundlagenprojekt</b> Buch- und Editorialdesign Corporate Design + Communication Bildkonzepte Interaction Design	<b>6 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Entwurfs- und Darstellungstechniken II</b> Gruppe A: analog Gruppe B: digital	<b>7 KD</b> MP S 6 LP 4 SWS <b>Schrift, Bild, Typografie, Layout</b>	<b>8 W</b> 3 MTP V 4 LP 6 SWS <b>Wissenschaft I</b> Design 2 SWS Kunst 2 SWS Medien 2 SWS	<b>9 SK</b> MP   TN PS 4 LP 2 SWS <b>Schlüsselkompetenz I</b> Präsentation Rhetorik Studienstandgespräche (TN)
<b>3</b> 32 LP 24 SWS	<b>10 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Gestaltungsprojekt I (Basic)</b> Buch- und Editorialdesign Corporate Design + Communication Bildkonzepte Interaction Design	<b>11 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Mediale Dialekte I</b> Schriftgestaltung Textgestaltung Bildgestaltung Produktion	<b>12 ZK</b> MP S 4 LP 4 SWS <b>Zusatzkompetenz I</b> Freiwahl ORD, Film, Sound, Fotografie	<b>13 W</b> MP SV 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft II</b> Kontextualisierung	<b>14 SK</b> MP PS 4 LP 2 SWS <b>Schlüsselkompetenz II</b> Wissenschaftliches Schreiben
	<b>15 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Gestaltungsprojekt II (Advanced)</b> Buch- und Editorialdesign Corporate Design + Communication Bildkonzepte Interaction Design	<b>16 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Mediale Dialekte II</b> Schriftgestaltung Textgestaltung Bildgestaltung Produktion	<b>17 IDP</b> MP PS 6 LP 4 SWS <b>Interdisziplinäres Projekt I</b> Studiengangsübergreifende Projektarbeit	<b>18 SK</b> 2 MTP PS 4 LP 4 SWS <b>Schlüsselkompetenz III</b> Ökonomie 2 SWS Recht 2 SWS	
<b>5</b> 30 LP 20 SWS	<b>19 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Gestaltungsprojekt III (Complex)</b> Buch- und Editorialdesign Corporate Design + Communication Bildkonzepte Interaction Design	<b>20 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Mediale Dialekte III</b> Schriftgestaltung Textgestaltung Bildgestaltung Produktion	<b>21 IDP</b> MP PS 6 LP 4 SWS <b>Interdisziplinäres Projekt II</b> Studiengangsübergreifende Projektarbeit	<b>22 W</b> MP SV 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft III</b> Reflexion	
	<b>23 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Gestaltungsprojekt IV (Extensive)</b> Buch- und Editorialdesign Corporate Design + Communication Bildkonzepte Interaction Design	<b>24 KD</b> MP S 9 LP 6 SWS <b>Mediale Dialekte IV</b> Schriftgestaltung Textgestaltung Bildgestaltung Produktion	<b>25 ZK</b> MP S 6 LP 4 SWS <b>Zusatzkompetenz II</b> Freiwahl ORD, Film, Sound, Fotografie	<b>26 W</b> MP PS 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft IV</b> Wissenschaftliche Diskursivierung	
<b>7</b> 30 LP 2 SWS	<b>27 BA</b> MP 12 LP <b>BA Projektbegleitung</b> Abschlussbetreuung Recherche / Analyse / Konzeption / Projektplanung / Organisation / Produktion 12 Ringvorlesungen Design aus Semester 1 - 7	<b>28 BA</b> BA 12 LP <b>BA - Arbeit</b> Projekt 6 LP Thesis 4 LP Kolloquium 2 LP		<b>29 SK</b> MP PS 6 LP 2 SWS <b>Schlüsselkompetenz IV</b> Existenzgründung	

Anlage 5 Studienverlaufsplan Objekt- und Raumdesign:

Studienverlaufsplan BA Objekt- und Raumdesign | Fachbereich Design | FH Dortmund

<b>1</b> 28 LP 20 SWS	<b>1 ORD MP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Grundlagen der Gestaltung I</b> Gruppe A: Plastisches Gestalten Gruppe B: Entwurfsgrundlagen Raum	<b>2 ORD MP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Darstellungstechnik 3D I</b> Gruppe A: Modellbau Gruppe B: CAD	<b>3 ORD MP SV 6 LP 4 SWS</b> <b>Stilkunde</b>	<b>4 ORD MP S 4 LP 4 SWS</b> <b>Zeichnerische Darstellung</b>	
	<b>5 ORD MP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Grundlagen der Gestaltung II</b> Gruppe A: Entwurfsgrundlagen Raum Gruppe B: Plastisches Gestalten	<b>6 ORD MP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Darstellungstechnik 3D II</b> Gruppe A: CAD Gruppe B: Modellbau	<b>7 ORD MP S 6 LP 4 SWS</b> <b>DTP</b>	<b>8 W 3 MTP V 4 LP 6 SWS</b> <b>Wissenschaft I</b>  Design 2 SWS Kunst 2 SWS Medien 2 SWS	<b>9 SK MP   TN PS 4 LP 2 SWS</b> <b>Schlüsselkompetenz I</b> Präsentation Rhetorik  Studienstandsgespräche (TN)
<b>3</b> 22 SWS	<b>10 ORD 2 MTP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Gestaltungsprojekt I</b> Objektdesign  Konzeption und Entwurf 4 SWS Projektbegleitung 2 SWS	<b>11 ORD MP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Lichtgestaltung</b>	<b>12 ZK MP S 4 LP 4 SWS</b> <b>Zusatzkompetenz I</b> Typografie / Layout	<b>13 W MP SV 6 LP 4 SWS</b> <b>Wissenschaft II</b> Kontextualisierung	<b>14 SK MP PS 4 LP 2 SWS</b> <b>Schlüsselkompetenz II</b> Wissenschaftliches Schreiben
	<b>15 ORD 2 MTP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Gestaltungsprojekt II</b> Raumdesign  Konzeption und Entwurf 4 SWS Projektbegleitung 2 SWS	<b>16 ORD MP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Digitaler Raum</b>  K + E 4 SWS Projektbegleitung 2 SWS	<b>17 IDP MP PS 6 LP 4 SWS</b> <b>Interdisziplinäres Projekt I</b> Studiengangsübergreifende Projektarbeit	<b>18 SK 2 MTP PS 4 LP 4 SWS</b> <b>Schlüsselkompetenz III</b>  Ökonomie 2 SWS Recht 2 SWS	
<b>5</b> 20 SWS	<b>19 ORD 2 MTP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Gestaltungsprojekt III</b> Szenografie  Konzeption und Entwurf 4 SWS Projektbegleitung 2 SWS	<b>20 ORD 2 MTP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Objektrealisation</b>  Übung 2 SWS Planung / Umsetzung 4 SWS	<b>21 IDP MP PS 6 LP 4 SWS</b> <b>Interdisziplinäres Projekt II</b> Setdesign Freie Projekte	<b>22 W MP SV 6 LP 4 SWS</b> <b>Wissenschaft III</b> Reflexion	
	<b>23 ORD MTP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Gestaltungsprojekt IV</b> Künstlerische Strategien  Konzeption und Entwurf 4 SWS Projektbegleitung 2 SWS	<b>24 ORD MTP S 9 LP 6 SWS</b> <b>Ecodesign</b>  Projekt 4 SWS Theoretische Begleitung 2 SWS	<b>25 ZK MP S 6 LP 4 SWS</b> <b>Zusatzkompetenz II</b> Freiwahl Grafik, Film, Sound, Fotografie	<b>26 W MP PS 6 LP 4 SWS</b> <b>Wissenschaft IV</b> Wissenschaftliche Diskursivierung	
<b>7</b> 2 SWS	<b>27 BA MP 12 LP</b> <b>BA Projektbegleitung</b> Abschlussbetreuung  12 Ringvorlesungen Design aus Semester 1 - 7	<b>28 BA BA 12 LP</b> <b>BA - Arbeit</b> Projekt 6 LP Thesis 4 LP Kolloquium 2 LP	<b>29 SK MP PS 6 LP 2 SWS</b> <b>Schlüsselkompetenz IV</b> Existenzgründung		

Anlage 6 Studienverlaufsplan Serious Games & Digital Knowledge:

Studienverlaufsplan BA »Serious Games & Digital Knowledge« | FH Dortmund

<b>1</b>	<b>1 GAME MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Serious Game Design I</b> GD Fundamentals & Game Mechanics	<b>2 GAME MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Concept Art I</b> Design Foundations / 2D	<b>3 GAME MP</b> SV 5 LP 4 SWS <b>Technik I</b> Introduction in Computer Science  2 SV 2 Übungen	<b>4 GAME MP</b> SV 5 LP 4 SWS <b>Technik II</b> Programming Fundamentals  1 SV 3 Übungen	<b>5 SK GA MP</b> SV 2 LP 2 SWS Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten english
	30 LP 22 SWS				
<b>2</b>	<b>6 GAME MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Interaction Design &amp; User Experience</b> Human-Centred Design	<b>7 GAME MP</b> S 8 LP 6 SWS <b>Concept Art II</b> Design Foundations / 3D	<b>8 GAME MP</b> SV 5 LP 4 SWS <b>Technik III</b> Computer Architectures and Graphics  2 SV 2 Übungen	<b>9 W 3 MTP</b> SV 6 LP 6 SWS <b>Wissenschaft I</b>  Game Studies I 2 SWS Medienpädagogik I 2 SWS Medienwissenschaften 2 SWS	<b>10 SK G MP</b> SV 2 LP 2 SWS Schlüsselkompetenz I ABWL english Studienstandsgespräche (TN)
	30 LP 24 SWS				
<b>3</b>	<b>11 GAM MP</b> S 8 LP 6 SWS <b>Serious Game Design II</b> Storytelling, Serious Games, Game-Based Learning	<b>12 GAM 2 MTP</b> S 8 LP 6 SWS <b>Serious Game Development I</b>  Game Development I: Design 4 SWS Game Development I: Code 2 SWS	<b>13 ZK MP</b> PS 6 LP 4 SWS <b>Zusatzkompetenz I / S. Game Development II (I)</b> Game Programming	<b>14 W MP</b> SV 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft II</b>  Medienpädagogik II 2 SWS Game Studies II 2 SWS	<b>15 SK G MP</b> PS 2 LP 2 SWS Schlüsselkompetenz II Entrepreneurship deutsch / english
	30 LP 22 SWS				
<b>4</b>	<b>16 GAM MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Serious Game Design III</b> Advanced Game Mechanics	<b>17 GAM 2 MTP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Serious Game Development III (I)</b>   Serious Game Project 2 SWS AI / Deep Learning in Game Programm 4 SWS	<b>18 ZK MP</b> PS 6 LP 4 SWS <b>Zusatzkompetenz II / S. Game Development IV (I)</b> Game Engines, Coding & Prototyping Freiwahl	<b>19 SK G.2 MTP</b> PS 6 LP 4 SWS <b>Schlüsselkompetenz III</b> deutsch / english  Projektmanagement 2 SWS Medienrecht / Urheberrecht 2 SWS	
	30 LP 20 SWS				
<b>5</b>	<b>20 GAM MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Serious Game Design IV</b> Game Art Character Design Animation	<b>21 GAM 2 MTP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Serious Game Development V (I)</b>   Serious Game Project 2 SWS Multimodal UIs / AR & VR Technology 4 SWS	<b>22 IDP MP</b> PS 6 LP 4 SWS <b>IDP I</b> Studiengangübergreifende Projektarbeit	<b>23 W MP</b> SV 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft III</b>  Medienpädagogik III 2 SWS Game Studies III 2 SWS	
	30 LP 20 SWS				
<b>6</b>	<b>24 GAM MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Serious Game Design V</b> Game Art World Design Assets & Items	<b>25 GAM MP</b> S 9 LP 6 SWS <b>Serious Game Project</b>   Serious Games Project 4 SWS Case Studies 2 SWS	<b>26 IDP MP</b> PS 6 LP 4 SWS <b>IDP II</b> Studiengangübergreifende Projektarbeit	<b>27 W MP</b> SV 6 LP 4 SWS <b>Wissenschaft IV</b>  Medienpädagogik IV 2 SWS Game Studies IV 2 SWS	
	30 LP 20 SWS				
<b>7</b>	<b>28 BA MP</b> 12 LP <b>BA Projektbegleitung</b> Recherche / Analyse / Konzeption / Projektplanung / Organisation / Produktion  mindestens 12 Ringvorlesungen aus Semester 1 - 7	<b>29 BA BA</b> 12 LP <b>BA - Arbeit</b> Projekt 6 LP Thesis 4 LP Kolloquium 2 LP		<b>30 SK G MP</b> PS 6 LP 2 SWS <b>Schlüsselkompetenz IV</b> Existenzgründung deutsch / english	
	30 LP 2 SWS				

Anlage 7 Study course plan Serious Games & Digital Knowledge:

Study course plan BA »Serious Games & Digital Knowledge« | FH Dortmund

<b>1</b>	<b>1 GAME ME</b> S 9 CP 6 Ch <b>Serious Game Design I</b> GD Fundamentals & Game Mechanics	<b>2 GAME ME</b> S 9 CP 6 Ch <b>Concept Art I</b> Design Foundations / 2D	<b>3 GAME ME</b> SV 5 CP 4 Ch <b>Technique I</b> Introduction in CoMEuter Science  2 SV 2 Exercises	<b>4 GAME ME</b> SV 5 CP 4 Ch <b>Technique II</b> Programming Fundamentals  1 SV 3 Exercises	<b>5 SK GA ME</b> SV 2 CP 2 Ch Introduction to academic work english
	30 CP 22 Ch				
<b>2</b>	<b>6 GAME ME</b> S 9 CP 6 Ch <b>Interaction Design &amp; User Experience</b> Human-Centred Design	<b>7 GAME ME</b> S 8 CP 6 Ch <b>Concept Art II</b> Design Foundations / 3D	<b>8 GAME ME</b> SV 5 CP 4 Ch <b>Technique III</b> Computer Architectures and Graphics  2 SV 2 Exercises	<b>9 W 3 MTP</b> SV 6 CP 6 Ch <b>Science I</b>  Game Studies I 2 Ch Media Pedagogy I 2 Ch MedienScienceen 2 Ch	<b>10 SK G ME</b> SV 2 CP 2 Ch Key competence I ABWL english  Study status interviews (PoP)
	30 CP 24 Ch				
<b>3</b>	<b>11 GAM ME</b> S 8 CP 6 Ch <b>Serious Game Design II</b> Storytelling, Serious Games, Game-Based Learning	<b>12 GAM 2 MTP</b> S 8 CP 6 Ch <b>Serious Game Development I</b>  Serious Game Development I: Design 4 Ch Serious Game Development I: Code 2 Ch	<b>13 ZK ME</b> PS 6 CP 4 Ch <b>Additional competence I / S. Game Development II (I)</b> Game Programming	<b>14 W ME</b> SV 6 CP 4 Ch <b>Science II</b>  Media Pedagogy II 2 Ch Game Studies II 2 Ch	<b>15 SK G ME</b> PS 2 CP 2 Ch Key competence II Entrepreneurship German / english
	30 CP 22 Ch				
<b>4</b>	<b>16 GAM ME</b> S 9 CP 6 Ch <b>Serious Game Design III</b> Advanced Game Mechanics	<b>17 GAM 2 MSE</b> S 9 CP 6 Ch <b>Serious Game Development III (I)</b>  Serious Game Project 2 Ch AI / Deep Learning in Game Programmin 4 SWS	<b>18 ZK ME</b> PS 6 CP 4 Ch <b>Additional competence II / S. Game Development IV (I)</b> Game Engines, Coding & Prototyping Free choice	<b>19 SK G 2 MSE</b> PS 6 CP 4 Ch <b>Key competence III</b> German / english  Project management 2 Ch Media Law / Copyright Law 2 Ch	
	30 CP 20 Ch				
<b>5</b>	<b>20 GAM ME</b> S 9 CP 6 Ch <b>Serious Game Design IV</b> Game Art Character Design Animation	<b>21 GAM 2 MSE</b> S 9 CP 6 Ch <b>Serious Game Development V (I)</b>  Serious Game Project 2 Ch Multimodal UIs / AR & VR Technology 4 Ch	<b>22 IDP ME</b> PS 6 CP 4 Ch <b>IDP I</b> Cross-curricular project work	<b>23 W ME</b> SV 6 CP 4 Ch <b>Science III</b>  Media Pedagogy III 2 Ch Game Studies III 2 Ch	
	30 CP 20 Ch				
<b>6</b>	<b>24 GAM ME</b> S 9 CP 6 Ch <b>Serious Game Design V</b> Game Art World Design Assets & Items	<b>25 GAM ME</b> S 9 CP 6 Ch <b>Serious Game Project</b>  Serious Games Project 4 Ch Case Studies 2 Ch	<b>26 IDP ME</b> PS 6 CP 4 Ch <b>IDP II</b> Cross-curricular project work	<b>27 W ME</b> SV 6 CP 4 Ch <b>Science IV</b>  Media Pedagogy IV 2 Ch Game Studies IV 2 Ch	
	30 CP 20 Ch				
<b>7</b>	<b>28 BA ME</b> 12 CP <b>Bachelor project supervision</b> Research / analysis / conception / Project planning / organization / production  at least 12 lecture visits from semesters 1 - 7	<b>29 BA BA</b> 12 CP <b>Bachelor Thesis</b> Project 6 CP Thesis 4 CP Colloquium 2 CP		<b>30 SK G ME</b> PS 6 CP 2 Ch <b>Key competence IV</b> Starting a business German / english	
	30 CP 2 Ch				